

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA  
Facultad de Ciencias Químicas e Ingeniería

Programa de Ingeniero en Software y Tecnologías Emergentes

### Información De La Materia

**Asignatura** Herramientas de Desarrollo de Software (40017).

**Grupo y Periodo** 341 (2022-2) .

**Docente** Manuel Castañón-Puga.

### Información De La Actividad

**Nombre de la actividad** Exploración de los componentes de una interfaz de usuario

**Fecha** 2022-09-12

**Lugar** Edificio 6E, Salón 204.

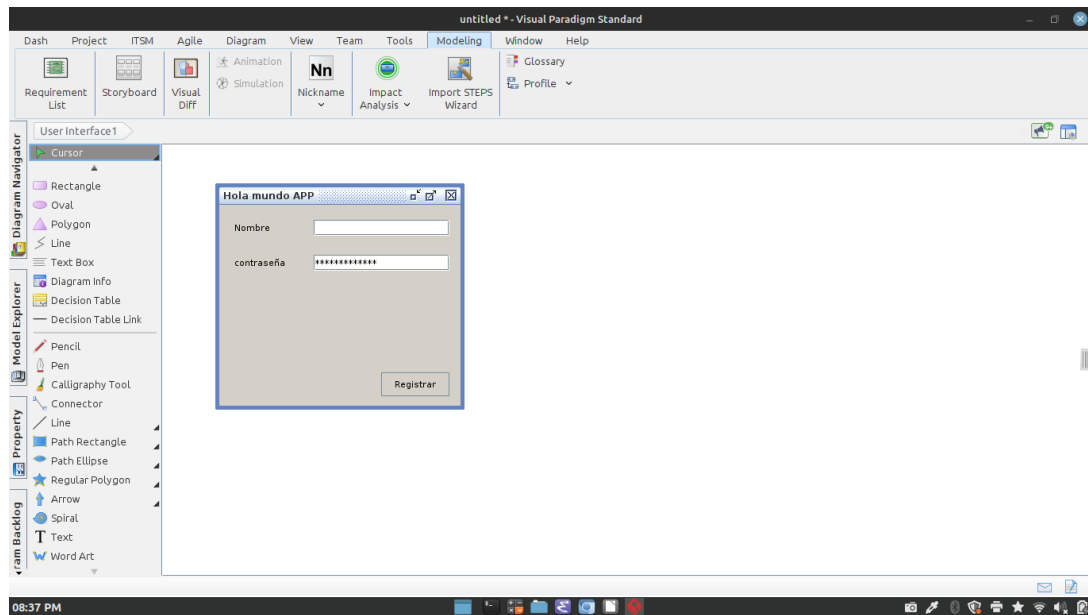
**Carácter de la actividad** Individual.

**Participante(es)** Luis Eduardo Galindo Amaya (1274895).

### Reporte De Actividades

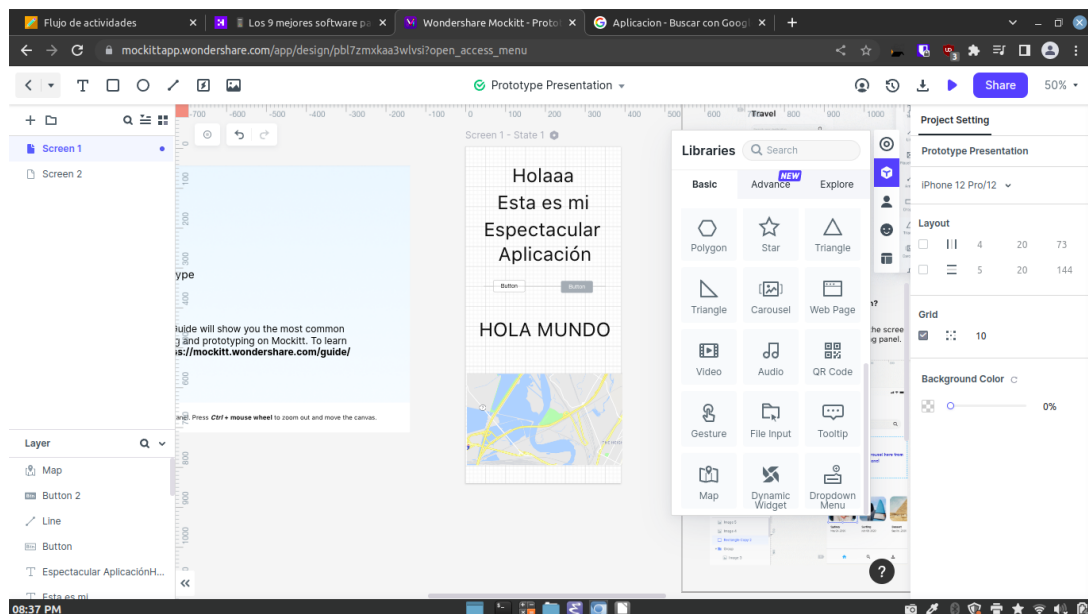
#### Visual Paradigm

Las herramientas son bastante buenas aunque no tiene mucha variedad en tipografías pero una solución bastante solida, quizá le falta una opción colaborativa pero por el resto esta bastante bien.



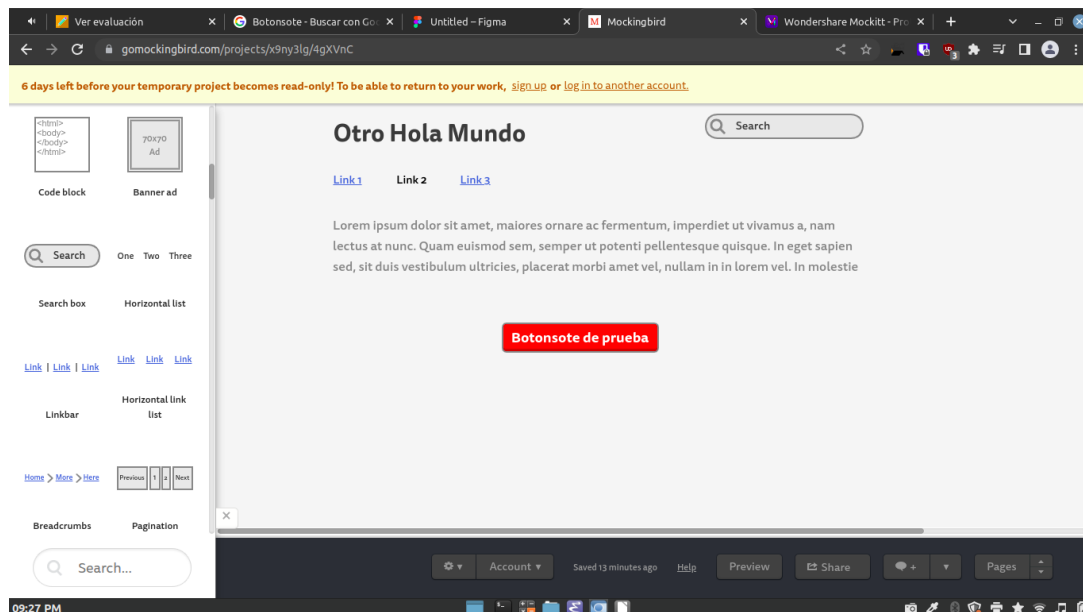
## mockittapp

Muy sencilla de usar, quizá en un par de horas de usarla puedes hacer unos diseños muy buenos además que se pueden ajustar todos los parámetros de los labels.



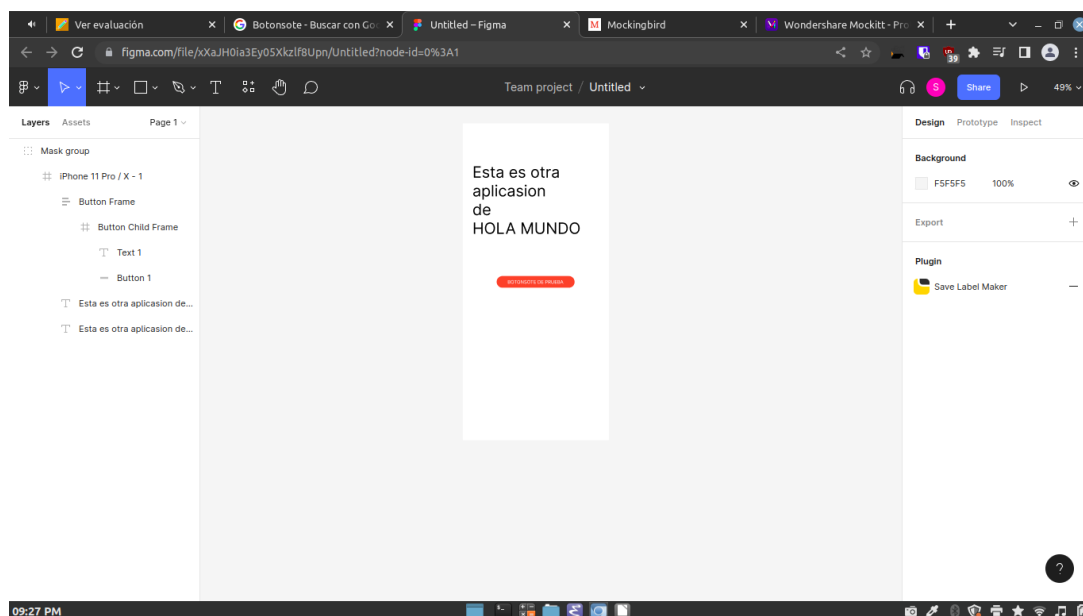
## gomockingbird

Una solución mas orientada a las paginas web quizá tiene un layout muy permisivo y no tiene ningún gris para orientarse.



## figma

Realmente me tomo bastante rato entender como funciona Figma, me imagino que puede ser una herramienta muy poderosa gracias a sus plugins pero su curva de aprendizaje es un poco mas empinada.



## Reflexión

Las interfaces de usuario son indispensables al momento de diseñar un proyecto, que el stakeholder pueda ver como se como sera el proyecto le permite saber si lo que estamos haciendo cumple sus necesidades.

Doy fe de que toda la información dada es completa y correcta.



Luis Eduardo Galindo Amaya (1274895)